DiRT 3
Mobil 1
PIRELLI
codemasters

## PRECAUCIONES

• Este disco contiene software para el sistema PlayStation®3. Nunca lo use en otro sistema, pues podría llegar a dañarlo. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation®3 para el mercado PAL exclusivamente. No se puede utilizar en otras versiones de PlayStation®3. • Lea con atención el Manual de Instrucciones del sistema PlayStation®3 para garantizar un uso correcto. • Introduzca siempre el disco en el sistema PlayStation®3 con la cara solicitada para la reproducción mirando hacia abajo. • Al manipular el disco, no toque la superficie. Sujételo por los extremos. • Mantenga el disco limpio y a salvo de arañazos. En caso de que la superficie se ensucie, páselo suavemente un trapo seco. • No deje el disco cerca de fuentes de calor o expuesto directamente a la luz del sol y tampoco en un ambiente con exceso de humedad. • No utilice discos que presenten formas irregurares, estén rotos, torcidos o hayan sido unidos con adhesivos. Provocarían el mal funcionamiento del sistema.

## RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Deje de jugar si experimenta mareos, náuseas, cansancio o dolor de cabeza. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

## AVISO DE SALUD SOBRE LOS CONTENIDOS EN 3D

Algunas personas experimentan molestias (como tensión ocular, fatiga visual o náuseas) al utilizar un televisor 3D para ver imágenes de vídeo en 3D o para jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Si experimenta dichas molestias, deje de usar el televisor hasta que hayan desaparecido.

Por regla general, le recomendamos que evite el uso prolongado de su sistema PlayStation®3 y que descanse quince minutos por cada hora de juego. Sin embargo, cuando se trata de videojuegos en 3D estereoscópico o de vídeos en 3D, la duración y la frecuencia de los periodos de descanso varían de una persona a otra; descanse el tiempo suficiente para que desaparezca cualquier molestia que sufra. Si los síntomas continúan, consulte con su médico.

La vista de los niños pequeños (sobre todo los menores de seis años) aún se está desarrollando. Le recomendamos que consulte al pediatra o al oculista de su hijo antes de permitirle ver vídeos en 3D o jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Los adultos deben supervisar a los niños pequeños para asegurarse de que siguen estas recomendaciones.

## PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de todo o parte de este producto y el uso no autorizado de marcas registradas puede constituir un acto delictivo. La PIRATERÍA perjudica a los consumidores, así como a los desarrolladores, editores y distribuidores. Si sospecha que este producto es una copia no autorizada, o tiene información sobre copias ilegales, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente a través de los números proporcionados al final de este manual.

## ACTUALIZACIONES DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Si deseas más información sobre cómo realizar actualizaciones del software del sistema para el sistema PlayStation®3, visite eu.playstation.com o consulte el documento de Referencia rápida de PS3™.

**Si desea los números de teléfono de Atención al Cliente, consulte la parte final de manual.**

## SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES DE INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS (PEGI)

El sistema PEGI protege a los menores de juegos no apropiados para su grupo de edad. RECUERDE que no es una guía sobre la dificultad del juego. Encontrará más información en **www.pegi.info.**

El sistema se compone de tres partes y permite a los padres y a quienes compren juegos para niños hacer una elección adecuada a la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:

La segunda parte consiste en uno o más descriptores que indican el tipo de contenido del juego. En función del juego, varía el número de dichos descriptores. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de este contenido. Los descriptores son:

La tercera parte es una etiqueta que indica que el juego puede jugarse online. Esta etiqueta solo pueden usarla proveedores online del juego que se hayan comprometido a respetar ciertas normas, entre las que se incluye la protección de los menores durante el juego online.

Encontrará más información en **www.pegionline.eu**

## CONTROL PARENTAL

Este juego tiene un Nivel de Control Parental preestablecido que se basa en su contenido. Puede modificar el Nivel de Control Parental de la PlayStation®3 para impedir la reproducción de material con un nivel más alto que el establecido en el sistema PS3™. Si desea más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PS3™.

Este producto sigue el sistema de clasificación por edades PEGI. Las marcas de clasificación por edades PEGI y la descripción de contenidos se muestran en el embalaje del producto (excepto donde, por ley, se apliquen otros sistemas de clasificación). A continuación, se muestra la correspondencia entre el sistema de clasificación por edades PEGI y el Nivel de Control Parental:

| NIVEL DE CONTROL PARENTAL | 9 | 7 | 5 | 3 | 2 |
|---|---|---|---|---|---|
| GRUPO DE EDAD — PEGI | 18 | 16 | 12 | 7 | 3 |

En casos excepcionales, el nivel de restricción de control paterno de este producto puede ser más estricto que la clasificación por edades aplicada en su país, esto se debe a las diferencias en los sistemas de clasificación por edades que hay entre los países en los que se distribuye el producto. Puede que tenga que restablecer el nivel de control paterno de su sistema PS3™ para poder jugar.

**BLES-01287**

PARA USO DOMESTICO SOLAMENTE: Este software dispone de licencia para su uso en sistemas autorizados PlayStation®3 solamente. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o su derecho de autor y marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en eu.playstation.com/terms. Derechos de Programas de Biblioteca ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc. cedidos exclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTE EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SCEE. PlayStation®Network, PlayStation®Store y PlayStation®Home están sujetas a los términos de uso y no están disponibles en todos los países e idiomas (eu.playstation.com/terms). Es necesario disponer de servicio a Internet. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algún contenido se facilita previo pago. Los usuarios deben tener 7 años o más y los usuarios menores de 18 años necesitan permiso paterno. Licencia para su venta sólo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.

"PS", "PlayStation", "PS3", "△○×□", "SIXAXIS" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. DiRT®3™ © 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "EGO"®, the Codemasters logo and "DiRT"® are registered trademarks owned by Codemasters. "DiRT 3"™ is a trademark of Codemasters. DTS and the DTS Symbol are registered trademarks of DTS, Inc. and DTS Digital Surround is a trademark of DTS, Inc.Uses Bink Video. Copyright © 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. YouTube and the YouTube logo are trademarks of Google Inc. Portions of this software are copyright ©2009 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved. BMCode copyright © 2001 - 2011 andreas jönsson.

Automobiles included in this game may be different from the actual automobiles in movement and performance. Do not imitate the driving and movements shown in this game. And remember, when driving an automobile in real life, always drive it safely.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Developed and published by Codemasters. Made in Austria. All rights reserved.

# GUÍA DE MENÚS

Esto es lo que encontrarás en el menú principal de DiRT 3...

## CAMPEONATO DiRT

Esta es la **prueba principal.**

**ONLINE**
Compite online en carreras competitivas del **Campeonato pro**. o experimenta la libertad de las **Jam Sessions**.

**PANTALLA DIVIDIDA**
¡Enfréntate a un amigo en el modo de **pantalla dividida**!

**CONTRARRELOJ**
Mídete contra los mejores en todas las disciplinas, incluyendo **gymkhanas** y **desafíos**.

**CARRERA INDIVIDUAL**
Compite como quieras; donde quieras y cuando quieras.

## MULTIJUGADOR

## UN JUGADOR

## OPCIONES

Aquí puedes cambiar todo tipo de opciones, como el audio, los controles, el visor de datos y...

**ESTILO PILOTAJE**
Elige el **estilo del copiloto** y cambia de **claxon** aquí.

## MI DIRT

**DESCARGAS DE CONTENIDO**
Descarga nuevos coches, pistas, pruebas del Campeonato DiRT y mucho más.

**NOTICIAS**
No te pierdas los anuncios y noticias de la comunidad DiRT 3.

**ESTADÍSTICAS**

**GARAJE**
Echa un vistazo a tus **vehículos** y **diseños**.

## VIP

Más información en pág. 3.

**NOTA:** este título utiliza una función de carga automática y autoguardado. No apagues el sistema mientras parpadee el indicador de acceso al disco duro. El juego se carga automáticamente al arrancar. Este título está disponible en inglés, francés, alemán, italiano y español. Se recomienda seleccionar el idioma con los ajustes del sistema, antes de empezar a jugar.

## DC COMPOUND

Un nirvana del motor para afinar tu pericia al volate o sencillamente para soltarte la melena y pasarlo en grande.
Más información en pág. 4.



# CAMPEONATO DiRT

¡Enhorabuena! ¡Has fichado por DC para competir en el Campeonato DiRT!
Aquí te resumimos cómo funciona...

Puedes participar en las **cuatro temporadas del Campeonato DiRT**.

Cada temporada incluye **cuatro campeonatos**, y el central es **la final de la temporada**.

Los campeonatos, a su vez, contienen una serie de **pruebas de carrera**. La última prueba siempre es la prestigiosa **final del campeonato**.

50

50

Los **puntos de progreso** se consiguen participando en pruebas y sirven para desbloquear más pruebas y campeonatos.

La **reputación** se obtiene rindiendo bien en las carreras, y hay bonificación por completar **objetivos de carrera**. Cuanta más reputación tengas, más equipos te harán ofertas y te dejarán pilotar sus bólidos.

Busca los desafíos **DC repartidos** por el Campeonato DiRT. Si quieres descansar de la competición pura y dura, acepta el desafío y pon a prueba tu pericia al volante. Conseguirás una bonificación de reputación por tu resultado en cada uno.

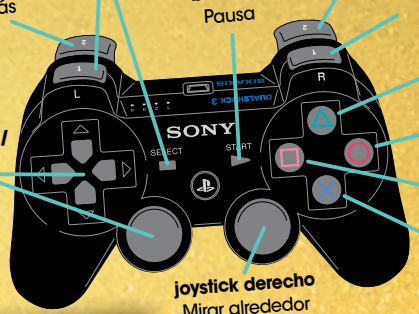
## TEMPORADAS

## WORLD TOURS

Cuando hayas demostrado que eres un piloto curtido, los **World Tours** te permitirán competir en todas las disciplinas al máximo nivel.

# CONTROLES

## MANDO INALÁMBRICO DUALSHOCK®3




**botón** SELECT **/ botón** L1
Repetición instantánea / Flashback

**botón** R2
Acelerar

**botón** L2
Frenar / Marcha atrás

**botón** START
Pausa

**botón** R1
Cambiar vista

**botón △**
Mirar atrás

**botón de dirección / joystick izquierdo**
Girar

**botón ○**
Freno de mano

**botón □**
Subir marcha

**botón ×**
Reducir marcha

**joystick derecho**
Mirar alrededor

**botón** R3 Claxon

**VOLANTES DE COMPETICIÓN:** el juego también es compatible con varios volantes de competición, como los conocidos volantes Logitech. Hay esquemas predeterminados de los botones para cada uno de ellos; consúltalos o personalízalos en el menú Controles.

# TU PASE VIP

El **Código de Pase VIP** te ofrece la experiencia DiRT 3 al completo. Podrás acceder a:

- **Juego online en PlayStation®Network.**
- **Cinco vehículos exclusivos; incluyendo el McRae R4, el Ford Sierra Cosworth RS500 y el Hummer H3.**
- **Compartir vídeos en YouTube™; el mundo será testigo de tus mejores momentos.**

Encontrarás tu código personal en la tarjeta incluida en la caja del juego. Si no tienes un código, puedes comprarlo en PlayStation®Store.



# DC COMPOUND

Cuando el equipo de DC Shoes se enteró de que la vieja central eléctrica PowerStation de Battersea, Londres, estaba a la venta, no se les ocurrió mejor lugar para ambientar el **parque de atracciones del motor definitivo**. Va a ser restaurado en tres etapas, pero te harás una mejor idea de las trepidantes ubicaciones y trucos que los chicos te han preparado con los planos que hay más abajo.

## PARKING LOT

El asfalto es rápido y los saltos, de altura. Practica derrapes, donuts y trompos a toda velocidad, ¡y no te pierdas el alucinante salto cuádruple cruzado!

## DEPOT

Esta antigua terminal de contenedores te ofrece ahora acción vertiginosa a ras de suelo y conducción técnica sobre los contenedores. Además, el almacén es ideal para quemar goma.

## POWER STATION

Dentro, encontrarás un enorme tubo en la planta baja, con plataformas de andamios y saltos coronando la parte superior. Fuera, el firme es de tierra principalmente... ¡y tiene un doble salto en tirabuzón demencial!

**MISIONES DC** Para mantenerte en forma, también hay un montón de **misiones DC** para completar por el Compound. Detén la sesión de Un jugador en Compound en cualquier momento para comprobar la lista de misiones y ver qué es lo siguiente por hacer. No te olvides de buscar los **paquetes ocultos**; ¡recogerlos todos no será fácil!

**JOYRIDE MULTIJUGADOR** Si quieres investigar Compound con tus amigos, crea una **JAM SESSION** multijugador y elige **JOYRIDE** como tipo de disciplina.

# DISCIPLINAS DE CAMPEONATO

El **RALLY** y el **TRAILBLAZER** son disciplinas clásicas de punto a punto. El rally es la más técnica de las dos, mientras que el trailblazer se basa en la velocidad.

También participarás en tres disciplinas de circuito. El **RALLYCROSS** se celebra en pistas estrechas de superficie mixta, mientras que el **LANDRUSH** utiliza circuitos más extremos, off-road. Las carreras **HEAD-2-HEAD** son competiciones uno contra uno de alto nivel en trepidantes pistas cruzadas.

Y no te pierdas la novedosa disciplina **FREESTYLE GYMKHANA**.
Más información en pág. 7.

## CONDICIONES CLIMÁTICAS

Las carreras se disputan de día y de noche, con lluvia y nieve. Los neumáticos se adaptarán automáticamente a las condiciones climáticas, pero seguirás teniendo que proceder con mucha precaución en superficies mojadas o nevadas y sobre todo con visibilidad reducida de noche.

# DESAFÍOS DC

Encontrarás estos desafíos patrocinados especiales en el Campeonato DiRT. Conduce bien para ganar medallas; cuantas más ganes, más reputación obtendrás para ayudarte a progresar.

**GYMKHANA SPRINT -** sigue el recorrido por el Compound tan rápido como puedas y completando de camino los trucos de gymkhana en orden.

**GYMKHANA ATTACK -** esta vez puedes realizar los trucos en el orden que tú quieras. Planifica el recorrido bien para ejecutarlos tan rápido como puedas.

**SMASH ATTACK -** ¡es una invasión de robots! Destruye todos los robots que puedas dentro del límite de tiempo, ¡pero ten cuidado con los edificios civiles!

**DRIFT SHOWCASE -** derrapa por la corta pista y luego gira y vuelve derrapando a la salida. Consigue todos los puntos que puedas por el camino.

**SPEEDRUN -** sigue el recorrido marcado en el Compound, cruzando todas las puertas en orden tan rápido como puedas.

La clave de muchos de los desafíos es saber encontrar el recorrido correcto. Si no consigues la medalla de platino, observa cómo lo hacen otros jugadores. Selecciona CONTRARRELOJ en el menú Un jugador, elige un modo de desafío y, a continuación, iselecciona algunos fantasmas de lo alto del marcador y averigua cuál es su secreto!



# COMPARTIR VÍDEOS

¿Acabas de clavar una acrobacia alucinante? ¿O simplemente te apetece fardar? Sea cual sea el caso, ¡ya puedes subir tus secuencias directamente a YouTube para compartirlas con el resto de los mortales! Solo necesitas una cuenta de YouTube y un Pase VIP de DiRT 3. Visita **www.youtube.com** para ver los vídeos que has subido.

Pulsa SELECT en carrera para ver la Repetición instantánea o accede a la Repetición completa cuando termines la carrera y luego pulsa el botón YouTube para empezar a editar.

## CONTROLES

| | |
|---|---|
| ✕ | Reproducir |
| L2 / R2 | Avanzar / retroceder |
| ↑ / ↓ | Cambiar velocidad de vídeo |
| L1 | Colocar "punto de inicio" (y restablecer el "punto de fin") |
| R1 | Colocar "punto de fin" |
| □ | Vista previa y subir vídeo |
| ○ | Salir |

Para ver los vídeos que has subido, visita www.youtube.com.

# GYMKHANA

La Gymkhana es la disciplina más fresca, novedosa y trepidante que hay. Es creativa, brillante y todo se basa en la precisión y en ofrecer un buen espectáculo al público.

## ¡FREESTYLE!

La Freestyle Gymkhana es la versión de estadio de la gymkhana. Los escenarios de estilo libre incluyen muchos objetos por colores para realizar trucos, y los pilotos compiten para ver quién realiza los trucos más rápido y con mayor precisión para conseguir más puntos.

**MEDIDOR DE TRUCOS:** los tres triángulos de las esquinas te indican cómo te ha salido el truco. Un triángulo significa que ha estado **bien**, dos quiere decir que te ha salido **genial** y tres, ¡que ha sido **flipante**!

**MULTIPLICADOR DE PÚBLICO:** si consigues mantener el interés de los aficionados, la puntuación del truco se multiplicará por hasta **x3**. Llena el triángulo central realizando los trucos rápidamente, porque si bajas el ritmo o te chocas, ¡el público perderá interés!

**¡COMBINA!:** si repites mucho el mismo truco, al público le irá dejando de sorprender. Procura combinar las acrobacias para que el espectáculo sea novedoso y evita los trucos marcados como **¡Muy viejo!**

### ZONAS DE TROMPO

Entra en una zona y realiza un trompo **lo más rápido que puedas**.

### BLOQUES DE CHOQUE

**Choca** contra los bloques mientras conduces entre truco y truco.

### SALTOS

Salta **tan lejos como puedas** desde la rampa.

### PUERTAS DE DERRAPE

Conduce **rápido y de lado** entre los postes o por los arcos para puntuar lo máximo posible.

### DONUTS

¡Realiza trompos en torno al objeto con el coche **de lado** y tan **cerca del centro** como te atrevas!



## TRICKSTEER

¿Problemas con los trompos? Activa la asistencia TrickSteer en el Área de servicio antes de las pruebas de gymkhana y verás cómo mejora el control.

La asistencia TrickSteer te ayudará a mantenerte en el carril correcto cuando hagas donuts y trompos, y los trompos te saldrán más fácilmente. De todas formas, tendrás que seguir calculando la velocidad y el ángulo de aproximación cuidadosamente; ¡no va a hacerlo todo por ti!

## CONSEJOS PROFESIONALES

Cuando se ejecuta bien, la Freestyle gymkhana es una pasada, pero al principio no resulta fácil. Aquí tienes algunos consejos para empezar...

**DERRAPES:** Sa velocidad y el ángulo es lo importante. Cruzar una puerta mientras realizas un largo derrape es lo ideal, pero si no hay espacio, acelera todo lo que puedas y, justo antes de la puerta, gira a tope y tira del freno de mano para que el coche se ponga de lado.

**DONUTS:** aquí el control es la clave. Para empezar, acércate lentamente y pasa el objeto central. Justo cuando estés a punto de pasarlo, pisa el acelerador, gira rápidamente hacia el centro del donut y tira del freno de mano. Con el acelerador pisado, controla el giro para mantener el trompo suavemente cerca del centro.

**ZONAS DE TROMPO:** de nuevo, la aproximación es la clave. No debes conducir directamente hacia la zona, sino pasarla, ¡pero no muy rápido! Cuando estés al lado, pisa a fondo el acelerador, gira con fuerza hacia la zona y tira del freno de mano para que el culo sobresalga. Mantén las ruedas en bloqueo total para que el trompo salga lo más concreto posible.

**CONTROL DE PÚBLICO:** si quieres sumar más puntos que nadie, tendrás que ganarte al público. No pierdas de vista el multiplicador de público e intenta conseguir que llegue a x3 tan rápido como puedas. ¡Luego, procura clavar todos los trucos que puedas mientras estás en multiplicador x3! Experimenta para ver qué trucos les gustan más a los aficionados.

Claro que siempre puedes encontrar la inspiración en los demás. Elige CONTRARRELOJ en el menú Un jugador, escoge un recorrido de gymkhana e incluye algunos fantasmas de la parte superior del marcador. ¡Así verás exactamente cuál es su secreto e incluso podrás utilizar su estrategia!

# EN CARRERA

Comprueba estos ajustes en el Área de servicio antes de cada carrera.

## NIVEL DE EXPERIENCIA

El Nivel de experiencia de DiRT 3 te permite seleccionar el desafío apropiado para tu nivel de habilidad. Puedes elegir entre Ocasional, Intermedio o Avanzado, que establecen los ajustes de la dificultad, los daños y las ayudas. También puedes modificar individualmente los ajustes para crear tu propia configuración personalizada.

## AYUDAS A LA CONDUCCIÓN

**ABS:** evita que los frenos se bloqueen al frenar mucho.

**TRAZADA DINÁMICA:** muestra la línea de carrera en la pista y cambia de color dinámicamente para indicar las zonas de frenada y aceleración.

**CONTROL ESTABILIDAD:** evita los trompos con gran aceleración.

**FRENADA EN CURVAS:** frena automáticamente en las curvas para evitar salidas de pista.

**REGULADOR:** evita que te aceleres peligrosamente.

**PILOTO AUTOMÁTICO:** te ayuda a mantener el vehículo en la posición de competición óptima.

## AJUSTES DEL VEHÍCULO

**RELACIÓN DE CAMBIO:** una relación de cambio corta proporciona mayor aceleración; una larga, mayor velocidad punta.

**CARGA AERODINÁMICA:** una carga aerodinámica elevada mejora el agarre en las curvas, pero limita la velocidad punta del vehículo.

**SUSPENSIÓN:** una suspensión rígida mejora el control en las curvas, pero puede perjudicar al coche a la hora de rodar en superficies accidentadas.

**ALTURA DE CONDUCCIÓN:** una mayor distancia del vehículo del firme resulta útil en terrenos con baches, pero puede reducir la estabilidad a la hora de tomar curvas.

**DIFERENCIAL:** un diferencial más duro potencia el sobreviraje y facilita los derrapes. Con un diferencial más blando, controlas más el coche.

**REPARTIDOR DE FRENADA:** favorecer el reparto de frenada al tren trasero aumenta el riesgo de sobreviraje al tomar las curvas, lo que provoca derrapes. Además, la eficacia general al frenar se reduce.

## DAÑOS DE VEHÍCULO

Si activas daños totales en la pantalla Dificultad, experimentarás efectos de conducción realistas como resultado de los daños sufridos por el vehículo en las carreras. No pierdas de vista los indicadores de daños ( ) en el visor de datos de la carrera.

Daños en ruedas/chasis

Daños en motor/conjunto de transmisión

Amarillo = daño leve

Rojo = daño grave



## NOTAS DEL COPILOTO

| DIFICULTAD DE CURVAS: | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| NOTAS TÉCNICAS: | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 1 |
| NOTAS SENCILLAS: | 'FÁCIL' | | 'MEDIA' | | 'DIFÍCIL' |

'HORQUILLA'

Puedes elegir que las notas del copiloto sean sencillas o técnicas desde la pantalla Estilo pilotaje del menú Opciones.

# FLASHBACK

Los flashbacks te permiten rebobinar el tiempo y corregir errores; basta con pulsar SELECT o L1 en carrera para acceder al modo Repetición instantánea, desde donde podrás observar el desarrollo de los acontecimientos y elegir un punto en concreto al que regresar.

Solo puedes utilizar el flashback un número de veces limitado por carrera, así que no pierdas de vista los iconos de flashback del visor de datos de la carrera. Conseguirás una bonificación de reputación por cada flashback sin usar al final de la carrera.

## CONTROLES

| | |
|---|---|
| ✕ | Reproducir/pausa |
| L2 / R2 | Avanzar/retroceder |
| □ | Flashback |
| L1 / R1 | Cambiar vista |
| △ | Ir al modo de edición de YouTube |
| ○ | Salir |

# CONÉCTATE

## CONECTANDO

Para jugar online debes crear una cuenta PlayStation®Network. Para obtener más información, consulta http://playstation.com. Si ya tienes una cuenta PlayStation®Network, podrás acceder a las funciones online al instante.

Las partes online del juego solo son para conexiones de banda ancha. Para jugar online, debes conectarte mediante ADSL, módem por cable, una conexión a Internet de mayor velocidad, un red de área local (LAN) o una red de área local inalámbrica (WLAN).

Para jugar online, necesitas varias cosas más, como una suscripción a un proveedor de servicios de Internet, un dispositivo de red y un punto de acceso WLAN (para redes inalámbricas). Para obtener más información e instrucciones de configuración, consulta el manual de instrucciones del sistema PlayStation®3.

# MULTIJUGADOR

Hay dos modos multijugador: **Jam Session** y **Campeonato pro**. Escoge Jam Session si quieres decidir por ti mismo cómo jugar; organiza tus propias pruebas o únete a la de alguien. El Campeonato pro. es para correr más competitivamente; hay más en juego y tendrás menos control sobre los circuitos y las disciplinas.

## FANS

Si compites en PlayStation®Network, tu número de fans aumentará. Las pruebas del Campeonato pro. bien merecen algo más que Jam Sessions y cuanto mejor sea tu posición final, más fans obtendrás. Consigue que tu nivel de fans suba para ganar reputación, desbloquear diseños y ganar más objetos especiales.

**BONIFICACIONES POR FANS:** Vence a pilotos que estén 5 o más niveles de fans por encima de ti para conseguir una **bonificación Contra pronóstico**. En las pruebas por equipos, conseguirás una **bonificación por Equipo** si tu equipo gana en general.

## REPUTACIÓN

Al igual que en el Campeonato DiRT, ganas reputación por completar **objetivos de carrera**. Echa un vistazo a los objetivos en el Área de servicio antes de cada carrera y luego golpea el objetivo para ganar la bonificación.



## ¡FLASHBACK!

Si cometes un error o te sales de la pista, puedes decidir utilizar un flashback; basta con pulsar SELECT o L1 durante la carrera para usar un **flashback multijugador**.

Tu progreso y daños se rebobinarán automáticamente, y aparecerán un poco más atrás en la pista a toda velocidad. Prepárate para coger el mando y volver a entrar en la carrera.

## JUEGO LIMPIO

En multijugador, se te asignará una **calificación de impacto**. Esto permite a otros jugadores saber qué tipo de piloto eres, desde **blanco** para conductores precavidos, pasando por **verde** y **amarillo**, hasta el **rojo** para pilotos que disfrutan del contacto.

También te pueden descalificar por mala conducta, como conducir marcha atrás o ir deliberadamente lento. En ese caso, aparecerá un indicador **negro** junto a tu nombre durante el resto de la carrera.

# MODOS DE FIESTA

Echa un vistazo a estos modos para disfrutar de una buena ración de acción multijugador en PlayStation®Network...

**TRANSPORTER:** compite en Compound recogiendo "banderas" y soltándolas en las "zonas de entrega" para puntuar. Puedes robar la bandera de un golpe, ¡así que prepárate para una experiencia de contacto!

**INVASION:** ¡vuelven los robots! Caza y destruye a los invasores robóticos según aparezcan, pero evita provocar daños colaterales en los edificios civiles.

**OUTBREAK:** un piloto es infectado aleatoriamente al principio de cada ronda y tendrás que evitarlo a toda costa. Cuando te infecten, conseguirás puntos por infectar a otros jugadores, pero puntuarás más por permanecer sano, ¡así que evita que te infecten hasta el final de la ronda si es posible!

**CAT 'N' MOUSE:** esta disciplina únicamente por equipos tiene lugar en pistas estándar en las que cada equipo compite para que su coche (o ratón) más lento cruce el primero la línea de meta. ¡Los gatos tendrás que hacer todo lo posible por ayudar a sus ratones!

# AJUSTES DE AUDIO

Los ajustes de audio pueden modificarse desde el menú Opciones/Audio o Pausa. Puedes establecer el volumen de los diálogos o la música independientemente moviendo los controles deslizantes de izquierda (silencio) a derecha (volumen máximo). Además, desde aquí podrás modificar por separado el volumen de los motores y otros efectos sonoros de izquierda (silencio) a derecha (alto).

También puedes elegir una mezcla personalizada que te apetezca escuchar. La opción Mono está indicada para televisores mono o en caso de que solo dispongas de un altavoz, y garantiza que todos los sonidos se escucharán con total nitidez a través de todas las salidas de audio de PlayStation®3. Selecciona Auriculares para obtener un mejor resultado con auriculares estéreo, y elige Estéreo únicamente si utilizas una configuración de altavoces 2.1 o un par de altavoces estéreo.

Selecciona Surround si tienes un sistema de altavoces con 5.1 ó 7.1 canales. Si cuentas con un sistema de sonido envolvente con 5.1 canales, el juego utilizará PCM lineal sin compresión sobre la interfaz multimedia de alta definición (HDMI), si está habilitada. En caso contrario, empleará DTS® o Dolby Digital® mediante HDMI o la salida de audio óptica, dependiendo de la configuración de tu sistema PlayStation®3 fuera del juego. Con la modulación PCM lineal obtienes la latencia más baja y el mayor rendimiento y calidad sonora.

La salida HDMI 7.1 puede mezclarse para obtener una configuración de altavoces convencional estilo cine 2D (un hexágono central delantero y un sub-woofer), o una auténtica configuración 3D, como se muestra más abajo:

Para disfrutar del auténtico sonido envolvente de DiRT3, selecciona 3D7.1 SURROUND en las opciones de audio del juego, siempre y cuando tu amplificador sea compatible con HDMI 1.3. Si quieres disfrutar del mejor sonido 3D, siéntate en el centro de los altavoces para jugar. La configuración 3D7.1 también es compatible con sonido estéreo y cine 5.1; acomódate para disfrutar del cine y la música.

Coloca los dos altavoces adicionales lo más alto que puedas centrados y atrás, y por debajo entre los dos altavoces delanteros elevados, formando triángulos, tal y como se muestra. Las ubicaciones del altavoz central delantero (diálogos) y del sub-woofer no son tan estrictas, ya que no forman parte del octaedro 3D.

# AGRADECIMIENTOS


**QUEREMOS DAR ESPECIALMENTE LAS GRACIAS A:**

Campbell Roy
Christian Stevenson
Colin McRae Motorsport Ltd
ESPN
Gale + Co.
Jen Horsey
Ken Block
Kris Meeke
Sebastien Ogier
Tanner Foust
Wasserman Media Group, LLC

**GRACIAS A:**

**CONSTRUCTORES**

Abarth & C. S.p.A.
Adam Opel GmbH
Audi AG
Automobiles Citroën
Automobiles Peugeot
BMW AG
Bowler Off-Road Ltd
Cosworth Group Holdings Limited
FIAT Group Automobiles S.p.A.
Ford Motor Company
Fuji Heavy Industries Limited
General Motors Corporation
Mitsubishi Motors Corporation
Nanjing Automobile (Group) Corporation
Renault Merchandising
Rhys Millen Racing Inc
Suzuki Motor Corporation
Toyota Motor Corporation
Volkswagen AG

**EQUIPOS**

Comas Historic Racing
Crawford Performance
Doran Motorsport Rallycross Team
Isachsen Motorsport AS
Kenneth Hansen Motorsport
Lawrence Gibson
MillenWorks
MMC Automotores do Brasil
Monster Sport Co. Ltd
Monster World Rally Team
Prailler Competition
Robby Gordon Motorsport
Tanaka Industrial Co., Ltd.
Team Birkbeck
Tusk Engineering

**PATROCINADORES**

ACT
Advan
AEM
Alpinestars
Andrews Heat for Hire
APR Performance
Arai Helmet
ARK Performance
ASD Motorsports
Autopoint Specialist Engineering
Avon Tyres
BF Goodrich
BHP Performance Show
Bilstein
Blaupunkt
BMC Air Filters
BOGE
BOS Suspension
BP Ultimate
Brembo
CAI Vision
Car@nifty
Carella
Carello
Castrol
CDX
Cibié
Cobra Seats
Compomotive Motorsport Wheels
Computervision
Corbeau Seats
Cricket & Co Europe
Dalik Fodda
DC Shoes
De Carbon
Dunlop
Dürr
Eibach Springs
Elf
EMC2
Endless
Eneos
Esso
Etnies
Exedy
Facom
Falken Tires
Ferrita
Fidanza
Flip
Fisrch
Forge Motorsport
Fulmer Helmets & Memphis Car Audio
GAB
Garmin
Gemini Car Alarm System
GiK
Gravity Assisted Mountain Biking
HANS Performance
Helta
HKS
Honeywell Turbo Technologies (Garrett)
JMB Stradale
K&N
KC HILITES
Kenwood
Kicker Performance Audio
Koni
Kumho Tyres
KYB
Lucas and Diagonal
Lucas Oil Products
Luke Racing Systems
Magnetti Marelli
MCNsport / Darren McNamara
Michelin Tyres
Milltek Sport
Mintex
Mishimoto
Mobil 1
Momo Racing
Monster Energy Drink
Motegi Racing
Motors TV
Motul
NGK
NickyGrist.com
Nixon
No Fear
NX Energy Drink
Oakley
Ohlins
Olsbergs MSE
Omex
OMP Racing
Oreca
Osiris
Oxy
OZ Racing
P&O Ferrymasters
Peltor
Phil Price Rally School
PIAA
Pioneer
Pirelli
Prodrive
PUMA
Quaife Engineering
Rally America
Recaro
Red Bull
Reddmango
Repsol YPF S.A.
Ripla
Rockstar
Rogue Status
Sabelt/TRW
Sachs
Scott
Shell
Siem
Simpson Performance Products
SKF
Skylacker Suspensions
SUME
Smith Optics
Snap Off
Snap-on Tools
Sparco
SPC Performance
Speedline
Spy
Stilo
Texaco
Total
Toyo Tires
Traxxas
Valeo
X-Trac
Yokohama

**AGRADECIMIENTO ADICIONAL**

Aspen Ski Co.
Battersea Power Station & REO (Powerstation) Limited
California African American Museum, a California State Museum
Edward S. Levin
Gary Gee
Mini Cooper S, 33EJB, from the collection at the Heritage Motor Centre, Gaydon
Sarova Hotels, Resorts & Game Lodges



Officially licensed by Volkswagen

ABARTH OFFICIAL LICENSED PRODUCT

© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "EGO"®, the Codemasters logo and "DiRT" are registered trademarks owned by Codemasters. "DiRT 3"™ is a trademark of Codemasters. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. YouTube and the YouTube logo are trademarks of Google Inc. Portions of this software are copyright ©2009 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved. BMCode copyright © 2001-2011 andreas jönsson.

The Scorpion, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Fiat Group Automobiles Spa. The body designs of the Abarth cars are protected as Fiat Group Automobiles' property under design, trademark and trade dress regulations. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG. Battersea Power Station™ is licensed by REO (Powerstation) Limited. All rights reserved. BF Goodrich® Tires Trademarks are used under license. BP ULTIMATE and the ULTIMATE livery are trade marks and are used with permission from BP p.l.c. CASTROL and CASTROL EDGE are trade marks and are used with permission from Castrol Limited. CHAMPION, FERODO and MOOG are trademarks owned by Automobiles Citroën and are used under license by Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature, device are the intellectual property of Colin McRae. Manufactured under license from Cosworth Group Holdings Limited. X Games, Winter X Games and ESPN are trademarks or registered trademarks of ESPN, Inc. Sumitomo Rubber Industries, Ltd and Falken Tire Corporation. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Manufactured by Ford Motor Company. Hummer, H3, all related Emblems, and vehicle body designs are General Motors Trademarks used under license to Codemasters. www.ford.com. Hummer, H3, all related Engineering, Inc., USA, and used under license. All commercial and publicity rights to use or market the name and likeness of Ken Block are licensed exclusively through the Wasserman Media Group, LLC. Lancia is a registered trademark of Nanjing Automobile (Group) Corporation. Ford Oval and related Fiat Group Automobiles S.p.A. MG is a registered trademark of Nanjing Automobile (Group) Corporation. Morris is a registered trademark of K&N Engineering, Inc. Licensed by Fiat Group Automobiles S.p.A. and used under license. Lancia Lancer, names, emblems and body designs are trademarks of Fiat Group Automobiles S.p.A. and used under license. Morris is a registered trademark of K&N Engineering, Inc. Licensed by Fiat Group Automobiles S.p.A. and used under license. Lancia Lancer, names, emblems and body designs are trademarks of

# BANDA SONORA

**"CRASH TACTICS"**
Performed by 65daysofstatic
Written by 65daysofstatic.
Published by Cooking Vinyl Publishing Limited
℗ & © Hassle Records.

**"ALL FOR U"**
Performed by Aceyalone & RJD2
c/o Decon Records
RJ Electrical Connections (ASCAP)

**"ISOLATION"**
Performed by Alter Bridge
Produced by Michael "Elvis" Baskette
(P) 2010 Alter Bridge under exclusive license to The All Blacks B.V.
Licensed courtesy of Roadrunner Records
from the Roadrunner Records album "AB III," used by permission
Words & Music by Kennedy and Tremonti
(c) 2010, Happy Pauper Music/Mark Tremonti Music, Inc/EMI April Music Inc/EMI
Blackwood Music Inc/EMI Music Publishing Ltd

**"THE WAITRESS"**
Performed by Atmosphere
Written by Daley, Sean Michael/Davis, Anthony Jerome
© 2008 Upsidedown Heart Music Group Video Game Licensing
By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
Courtesy of Independent Label Group/Rhymesayers
(P) 2008 Rhymesayers Entertainment, LLC

**"THAT GOLDEN RULE"**
Performed by Bitty Clyro
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd
Written by Neil, Simon Alexander
(C) Good Soldier Songs Limited (PRS)
All Rights Administered By Warner/Chappell Music Publishing Ltd
All Rights Reserved

**"WHAT GOOD'S A ROCK WITHOUT A ROLL?"**
Performed by Black Spiders
Music by P Spilsy/ A. Lister/ M. Thomas/ S. Atkinson
All lyrics P Spilsy
Used by Permission. Copyright control.

**"BLIND FAITH"**
Performed by Chase & Status Feat. Liam Bailey
Courtesy of Mercury Records (London)
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Written by Hartman, Bailey, Kennard, Milton and Lee
(c) 2010, Lite 84 Music Inc/BMI Blackwood Music Inc/EMI Music Publishing Ltd/
Universal Music Publishing Ltd/Copyright Control

**"DON'T TURN THE LIGHTS ON"**
Performed by Chromeo
Courtesy of Atlantic Recording Corporation
By arrangement with Warner Music Group Video Game licensing
(P) 2010 Atlantic Recording Corporation
(P) 2010 Back Yard Recordings / Turbo Recordings
Written by D. Macklovitch/ P. Gemayel
Published by Artwerk Music LLC Administered by Neftwerk One Music
Canada Ltd.

**"MIRRORS"**
Performed by Crocodiles
Written by Brandon Welchez and Charles Rowell
Published by Strangetown Songs (BSAC) and Art Monk Songs (BSAC)
Licensed courtesy of Fat Possum Records

**"CAULIFLOWER"**
Performed by Dan le sac Vs Scroobius Pip
Words by Scroobius Pip, Dan Le Sac
Music by Dan Le Sac
Additional vocals - Kid A, Dan Le Sac
The copyright in this sound recording is owned
by Sunday Best Recordings
P 2010 Sunday Best Recordings
C 2010 Sunday Best Recordings

**" JUDGEMENT DAY (FEATURING CYANTIFIC & I-KAY)"**
Performed by Danny Byrd featuring Cyantific & I-Kay
Written by Danny Byrd, Jonathan Stanley, Ik Aqu and Don Blackman, Arranged
and produced by Danny Byrd and Jonathon Stanley. Vocals: I-Kay.
Published by Songs In The Key Of Knife / Blackman Music BMI / KK Boy Publishing.
"Judgement Day" contains an interpolation of "Habaglobalrbin" written, in
part, by Donald Blackman.
Appears courtesy of Hospital Records (c) 2010

**"WE CAN HAVE IT ALL"**
Performed by Danny Byrd
Written, arranged and produced by Danny Byrd.
Vocals: Victoria Beaumont and Martin Fillery.
Published by Songs In The Key Of Knife.
Appears courtesy of Hospital Records (c) 2010

**"KEEP IT SIMPLE"**
Performed by David E Sugar
Written, Produced & Mixed by David E Sugar
Published by TummyTouch Music Group
The copyright in this sound recording is owned by Sunday Best Recordings
P 2010 Sunday Best Recordings
C 2010 Sunday Best Recordings
(c) Touch Tones Music Ltd/EMI Music Publishing Ltd

**"SMILES ALL ROUND"**
Performed by Dead Havana
Written by James Veck-Gilodi, Chris Pennells, Lee Wilson,
Tom Ogden
Courtesy of A Wolf At Your Door Records Limited
Published by A Wolf At Your Door Publishing Limited

**"WHEELS TURNING"**
Performed by Dinosaur Pile-Up
Written by Mathew Bigland, Tom Dornford-May, Steve Wilson
Published by Mathew Bigland Ltd
(c) 2009, EMI Music Publishing Ltd
Courtesy of Big Brain Recordings

**"ARE YOU BLIND"**
Performed by Drive A
Under license from Minder Music on behalf of Drive A Inc.
Written by Bruno Mascolo Jr.
Published by Minder Music

**"SUFFRAGETTE SUFFRAGETTE"**
Performed by Everything Everything
Courtesy of Geffen Records (UK)
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Written by Higgs / Pritchard / Robertshaw / Spearman
Published by Universal Music Publishing Ltd.

**"INSIGHT FEATURING ASHERU (A. SKILLZ REMIX)"**
Performed by Fort Knox Five
Written by Sid Barcelona, Jon Horvath, Rob Myers,
Steve Raskin and Gabriel Benn
Scratching: Mat the Alien
Additional Production and Remix by A. Skillz
Published by FKS Music (BMI) and Arbor Day (ASCAP)
Administered By BUG
Courtesy of Fort Knox Recordings

**"INSIGHT FEATURING ASHERU (THE NEXTMEN REMIX)"**
Performed by Fort Knox Five
Written by Sid Barcelona, Jon Horvath, Rob Myers,
Steve Raskin and Gabriel Benn
Scratching: Mat the Alien
Additional Production and Remix by The Nextmen
Published by FKS Music (BMI) and Arbor Day (ASCAP)
Administered By BUG
Courtesy of Fort Knox Recordings

**"UPTOWN TRICKS FEATURING MUSTAFA AKBAR (SHIMON'S TRIX RADIO MIX)"**
Performed by Fort Knox Five
Written by Sid Barcelona, Jon Horvath, Rob Myers,
Steve Raskin and Mustafa Akbar
Additional Production and Remix by Shimon
Published by FKS Music (BMI) and Kizummusic (ASCAP)
Administered By BUG
Courtesy of Fort Knox Recordings

**"DISAPPEAR AGAIN"**
Performed by FURYON (Chris Green, Matt Mitchell,
Lee Farmery, Alex Bowen, Pat Heath)
Written by - Chris Green, Matt Mitchell, Rick Beato
Recorded and mixed in Stone Mountain, Georgia, USA
Used by Permission. Copyright control.

**"FEELING ALIVE"**
Performed by Glamour of the Kill
Glamour of the Kill are: Davey Richmond, Chris Gomerson, Mike Kingswood,
Ben Thomson.
Written by Glamour of the Kill.
The Copyright in the sound is owned by Afflicted Music LTD.
Produced and Engineered by Martyn 'Ginge' Ford and Jeff Rose.

**"STARE INTO THE SUN"**
Performed by Graffiti6
Written by Jamie Scott/Tommy Di/Nina Woodford
Published by Copyright Control/Sony ATV Music Publishing/
Chrysalis Music Limited
Licensed courtesy of NM/Free Music LLP

**"FRIENDLY GHOST"**
Performed by Harlem
Courtesy of Matador Records Limited
www.matadorrecords.com
Written by Harlem
Used by Permission. Copyright control.

**"FUSE"**
Performed by Hudson Mohawke
Written & Produced by Hudson Mohawke
© 2009, Warp Music Publishing
Courtesy of Warp Records

**"STORM 3000"**
Performed by Leftfield
Courtesy of Hard Hands Ltd exclusively licensed to Sony Music Entertainment UK Ltd
(p) 1995 Hard Hands Ltd exclusively licensed to Sony Music Entertainment UK Ltd
Written by N. Barnes/P Daley.
Published by Chrysalis Music Ltd. © 1995.
Used by permission. All rights reserved.

**"CHERRY MOON"**
Performed by Lorn
(Ortega)
Published by Just Isn't Music
P Brainfeeder 2010
Courtesy of Brainfeeder

**"I'VE GOT FRIENDS"**
Performed by Manchester Orchestra
(P) 2009 Sony Music Entertainment Inc
Written by J. Hull. Published by Chrysalis Music Ltd. © 2009.
Used by permission. All rights reserved.

**"FUN FOR ME"**
Performed by Moloko
Written by R. Murphy/M. Brydon
Published by Chrysalis Music Ltd. © 1995.
Used by permission. All rights reserved.
(P) 1995 Echo Echo Label Limited

**"TRIPPIN' AT THE DISCO"**
Performed by People Under the Stairs
Written by C. Portugal and M. Turner
Published by Sounds of Om (ASCAP) Administered by Bug Music
Courtesy of Om Records
© & (p) 2009 Om Records

**"GHETTO BURNIN'"**
Performed by Phonat
Licensed from MotoHifi Records Ltd
(p) & © 2010 MotoHifi Records Ltd
Written by Henry Ritson, Michele Balduzzi, Yolanda Quartey
(c) Kobalt Music Publishing Limited
www.motohifi.com
www.phonat.net

**"GHETTO BURNIN' (MMMATHIAS MIX)"**
Performed by Phonat
Licensed from MotoHifi Records Ltd
(p) & © 2010 MotoHifi Records Ltd
Written by Henry Ritson, Michele Balduzzi, Yolanda Quartey
(c) Kobalt Music Publishing Limited
www.motohifi.com
www.phonat.net

**"INTIMATE CONFESSIONS"**
Performed by Phonat
Licensed from MotoHifi Records Ltd
(p) & © 2010 MotoHifi Records Ltd
Written by Michele Balduzzi
(c) Kobalt Music Publishing Limited
www.motohifi.com
www.phonat.net

**"GOOD TIMES ROLL PT.2"**
Performed by RJD2
Written by R. Krohn
PIC 2009 R J Electrical Connections (ASCAP)

**"PETER PIPER"**
Performed by Run DMC
Written by Simmons, Joseph Ward (CA)/McDaniels,
Darryl Matthews (CA)
(C) Rabyasa Music Ltd (NS) and Rush Groove Music (ASCAP)
(P) 1986 Sony Music Entertainment Inc
All Rights Administered by Warner/Chappell Music Ltd
All Rights Reserved

**"THE WEDGE"**
Performed by Scott Nixon
Written and Produced by Scott Nixon
Used By Permission. Copyright control.

**"RESOLUTION"**
Performed by Scott Nixon
Written and Produced by Scott Nixon
Used By Permission. Copyright control.

**"LISTENIN' TO THE RECORDS ON MY WALL"**
Performed by Skream
Written by O. Jones
Produced, Engineered & Mixed by Skream
P & C 2010 Ammunition Promotions Ltd
Licensed courtesy of Tempa
Taken from the album "Outside The Box"
Published by EMI Music Publishing

**"DEMONS"**
Performed by South Central
All words and music written, arranged, produced, recorded, mixed and
performed by South Central.
Courtesy of South Central Productions and Egregore Music.
Used By Permission. Copyright control.

**"NEW CITIES (FEATURING KIKI HITOMI)"**
Performed by Starkey and Kiki Hitomi
Written by P J Geissinger and Kiki Hitomi.
All masters owned by Planet Mu
Used by permission from P J Geissinger and Kiki Hitomi.

**"OK LUV"**
Performed by Starkey
Written by P J Geissinger.
All masters owned by Planet Mu
Used by permission from P J Geissinger.

**"PLEASURE POINTS"**
Performed by Starkey
Written by P J Geissinger.
All masters owned by Planet Mu
Used by permission from P J Geissinger.

**"LHC BLUES"**
Performed by Tek-One
Written and Composed by Howard Newman
Used By Permission. Copyright control.

**"BURN RUBBER ON ME (WHY YOU WANNA HURT ME)"**
Performed by The Gap Band
Written by Lonnie Simmons, Rudy Taylor and Charlie Wilson.
Courtesy of Island Def Jam Music Group
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Published by Minder Music Ltd. (World excluding USA & Canada)
Published by Taking Care of Business Music, Inc. (USA & Canada)

**"THE SPIRIT OF JAZZ"**
Performed by The Gaslight Anthem
© SideOneDummy records 2010
℗ SideOneDummy records 2010
Words & Music by Fallon
© 2011, Little Eden Music/EMI April Music Inc/
EMI Music Publishing Ltd

**"T.O.R.N.A.D.O"**
Performed by The Go! Team
Written by Ian Parton and Nkechi-Kia Egenamba
(C) Man Mountain Music Limited administered by
Kobalt Music Publishing Limited
Stuart Bogie – Come and Say Hello (ASCAP)
Aaron Johnson – Superbone Publishing (ASCAP)

**"THE ANSWER"**
Performed by UNKLE featuring Big In Japan (Baltimore)
Written by Matt Pierce, Michael Lowry, James Griffith,
Gavin Clark, James Lavelle, Pablo Clements
Under license from Surrender All Ltd
Publishing by Copyright Control / Campbell Connelly
& Co Limited

**"RULES DON'T STOP"**
Performed by We Are Scientists
Words & Music by Cain/Murray
Published by Sony/ATV Music Publishing
℗ Masterwan Recordings 2010
© Masterwan Recordings 2010

**"CRYSTAL CLEAR"**
Performed by Young Guns
Written by Gustav Wood, John Taylor, Fraser Taylor,
Ben Jolliffe, Simon Mitchell
Copyright Control
℗ Live Forever, Released under exclusive licence by
[PIAS] Recordings 2010
© Live Forever, Released under exclusive licence by
[PIAS] Recordings 2010

## ACUERDO DE LICENCIA Y GARANTÍA DE THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

AVISO IMPORTANTE: Por la presente, The Codemasters Software Company Limited (en lo sucesivo, "Codemasters") hace entrega del programa (en lo sucesivo, "el Programa") que acompaña a este documento conforme a licencia y en las condiciones que se expresan a continuación. El Programa incluye el software, el medio que lo contiene y su documentación, ya sea impresa o en formato electrónico. La concesión de esta licencia constituye un acuerdo legal entre el usuario y Codemasters. La utilización del Programa implica la aceptación de las condiciones del presente acuerdo suscrito con Codemasters.

El Programa está protegido por la legislación inglesa, los tratados internacionales o convenciones en materia de propiedad intelectual y otras normativas al respecto. El Programa se usa conforme a licencia y no se vende, por lo que este acuerdo no concede derecho de propiedad alguno sobre el Programa o sus copias.

1. Licencia limitada de uso: Junto con la licencia, Codemasters concede al usuario derechos limitados, sin carácter exclusivo y sin derecho a cesión, para el uso de un ejemplar de este Programa para uso personal.
2. Propiedad: Todos los derechos de propiedad intelectual contenidos en el Programa (entre otros, los derivados del contenido registrado como imagen, sonido u otro formato) y la titularidad de todas y cada una de las copias recaen en Codemasters o los otorgantes de la licencia, por lo que los únicos derechos que tendrá el usuario serán los derivados de la licencia que se expresan en el primer párrafo.

QUEDAN EXPRESAMENTE PROHIBIDAS:

* la copia del Programa;
* la venta, alquiler, concesión mediante licencia, distribución, cesión o puesta a disposición, total o parcial, del Programa a otras personas con fines comerciales, entre otros, en un servicio a terceros, "cibercafés", salones de recreativas u otros locales comerciales. Para la utilización comercial del Programa el usuario deberá suscribir con Codemasters un acuerdo de licencia específico para locales comerciales (véase la información de contacto al final del documento);
* la aplicación de ingeniería inversa, descifrado del código original, modificación, descompilación, desensamblaje o creación, total o parcial, de programas derivados del Programa;
* la retirada, desactivación u omisión de los avisos o indicativos de propiedad ubicados en el embalaje o en el interior del Programa.

GARANTÍA LIMITADA: Codemasters garantiza al comprador original del Programa que el medio en que se grabó no presentará desperfectos materiales ni de fabricación durante 90 días a partir de la fecha de compra. Si se encontraran desperfectos en dicho periodo, Codemasters se aviene a reemplazar, sin coste alguno, el Programa defectuoso dentro del periodo de garantía, siempre y cuando Codemasters todavía fabrique el Programa. Para ello, se deberá enviar el Programa, a portes pagados, con el recibo de compra debidamente fechado. Si el Programa ya no estuviera disponible, Codemasters se reserva el derecho a sustituirlo por otro similar o de igual o mayor valor. Esta garantía se limita al medio en que se grabó el Programa tal y como Codemasters lo suministró, y no será válida si el defecto o defectos se derivan de un abuso, mal uso o negligencia en la utilización del Programa. Todas las garantías implícitas por ley están limitadas al periodo de 90 días descrito anteriormente.

Excepto por lo estipulado anteriormente, esta garantía sustituye a todas las garantías acordadas por escrito o verbalmente, explícitas o implícitas, incluidas las de comercialización, calidad satisfactoria, adecuación para un propósito particular o de no infracción, y ninguna otra protesta formal o reclamación vinculará u obligará a Codemasters en forma alguna.Cuando se envíe el Programa para su devolución de acuerdo con los términos de la garantía, deberán mandarse solo los discos originales en un embalaje seguro que incluya: (1) una fotocopia del recibo de compra con la fecha de compra; (2) un documento con el nombre y la dirección claramente indicados; (3) una pequeña nota en la que se describa el desperfecto y el sistema en el que instaló el Programa.

LIMITACIÓN DE DAÑOS: Codemasters desestima toda responsabilidad en concepto de daños especiales, incidentales o emergentes derivados de la posesión, utilización, funcionamiento defectuoso del Programa, incluidos los daños a la propiedad, lucro cesante, errores informáticos, funcionamiento defectuoso de otros dispositivos o lesiones personales. En caso de lesiones, Codemasters desestima toda responsabilidad, aun cuando fuera consciente de la probabilidad de que estas pudieran ocasionarse, y siempre y cuando la ley lo permita. La compensación a la que se obliga Codemasters no excederá en ningún caso a la cantidad desembolsada para la obtención de la licencia del Programa. Si el país o región en que se concede la garantía no contempla limitaciones sobre la duración de cualquier garantía implícita ni excluye o limita los daños incidentales o derivados, dichas limitaciones y exclusiones de responsabilidad no serán aplicables. Esta garantía otorga al usuario derechos legales concretos que vienen a añadirse a los que por ley le correspondan, y que variarán dependiendo de la legislación a la que esté sujeto.

RESCISIÓN: Sin perjuicio de los derechos de Codemasters, este acuerdo se rescindirá automáticamente si el usuario no cumpliese las condiciones en él estipuladas. En ese caso, se deberán destruir los ejemplares del Programa y sus componentes.

COMPENSACIÓN: Debido al daño irreparable que para Codemasters supondría el incumplimiento de las condiciones de este acuerdo, el usuario acepta avenirse a las compensaciones adecuadas (sin que medie garantía en efectivo, depósito o prueba de los daños) debidas al incumplimiento de este acuerdo, que habrán de añadirse a las compensaciones que correspondieran a Codemasters de conformidad con la legislación aplicable.

INDEMNIZACIÓN: El usuario se compromete a indemnizar, defender y eximir a Codemasters, sus asociados, filiales, contratistas, empleados, directores y agentes de toda responsabilidad, pérdidas y gastos derivados de los actos u omisiones en el uso del Programa conforme a las condiciones de este acuerdo.

OTRAS CONDICIONES: El presente documento incluye el acuerdo íntegro alcanzado entre las partes y reemplaza a otros acuerdos o aseveraciones que las partes hubieran podido efectuar con anterioridad. Toda enmienda sobre el mismo deberá de realizarse por escrito y con el consentimiento de ambas partes. Si, por cualquier razón, se estimase inaplicable cualquiera de las condiciones expuestas en este contrato, se obrarán las modificaciones pertinentes para posibilitar su aplicación sin que el resto de las condiciones de este acuerdo se vean afectadas. El presente acuerdo se regirá e interpretará de acuerdo con la legislación inglesa, y el fuero será el de los tribunales de Inglaterra.

**Todas las cuestiones relativas a esta licencia deberán dirigirse a Codemasters a las señas que se indican a continuación:**

**The Codemasters Software Company Limited,**
**P.O. Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Reino Unido.**
**Tel: +44 1926 816000 Fax: +44 1926 817 595.**

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

| | |
|---|---|
| **Australia** | **1300 365 911**<br>Calls charged at local rate |
| **Österreich** | **0820 44 45 40**<br>0,116 Euro/Minute |
| **Belgique/België/Belgien** | **011 516 406**<br>Tarif appel local/Lokale kosten |
| **Česká republika** | **222 864 111**<br>Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb.<br>Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím<br>www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111 |
| | **283 871 637**<br>Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line<br>Tarifováno dle platných telefonních sazeb |
| **Danmark** | **70 12 70 13**<br>support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21 |
| **Suomi** | **0600 411 911**<br>0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com<br>maanantai – perjantai 15–21 |
| **France** | **0820 31 32 33**<br>prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi |
| **Deutschland** | **01805 766 977**<br>0,12 Euro/minute |
| **Ελλάδα** | **00 32 106 782 000**<br>Εθνική Χρασεη |
| **Ireland** | **0818 365065**<br>All calls charged at national rate |
| **Italia** | **199 116 266**<br>Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00:<br>11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto |
| **Malta** | **23 436300**<br>Local rate |
| **Nederland** | **0495 574 817**<br>Interlokale kosten |
| **New Zealand** | **09 415 2447**<br>National Rate |
| | **0900 97669**<br>Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute |
| **Norge** | **81 55 09 70**<br>0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt<br>support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15 |
| **Portugal** | **707 23 23 10**<br>Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico |
| **España** | **902 102 102**<br>Tarifa nacional |
| **Россия** | **+7 (499) 238 36 32** |
| **Sverige** | **08 587 822 25**<br>support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15 |
| **Suisse/Schweiz/Svizzera** | **0848 84 00 85**<br>Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale |
| **UK** | **0844 736 0595**<br>Calls may be recorded for training purposes |

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.

Si aparece alguno de estos símbolos en cualquiera de nuestros productos eléctricos, en la batería o en su embalaje, indica que en Europa el producto eléctrico o la batería no deben desecharse del mismo modo que los residuos domésticos. Para garantizar un tratamiento correcto a la hora de deshacerse del producto y la batería, deséchelos de acuerdo con las leyes locales aplicables o los requisitos de eliminación de baterías, y equipos eléctricos y electrónicos. De este modo, ayudará a conservar los recursos naturales y a mejorar los estándares de protección medioambiental en el tratamiento y eliminación de residuos eléctricos.

Este símbolo puede utilizarse en pilas junto con con otros símbolos químicos adicionales. Los símbolos químicos del mercurio (Hg) o del plomo (Pb) aparecerán si la pila contiene más del 0,0005% de mercurio o más del 0,004% de plomo.

## Servicio Técnico

**Servicio de atención al cliente: +34 902 10 18 67**
**Lunes a jueves: 9:00-18:30 - viernes: 09:00-15:00**

**es.support@namcobandaipartners.com**
**www.es.namcobandaipartners.com**

PARA CONOCER LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS Y NOTICIAS, VISITA

# WWW.CODEMASTERS.COM

HAZTE ADMIRADOR EN FACEBOOK:
WWW.FACEBOOK.COM/DIRT3GAME

SÍGUENOS EN TWITTER:
WWW.TWITTER.COM/DIRT3GAME

ECHA UN VISTAZO A LOS ÚLTIMOS VÍDEOS:
WWW.YOUTUBE.COM/DIRT3GAME

**BLES-01287**

"PS", "PlayStation", "PS3", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All rights reserved.

**5024866345353**